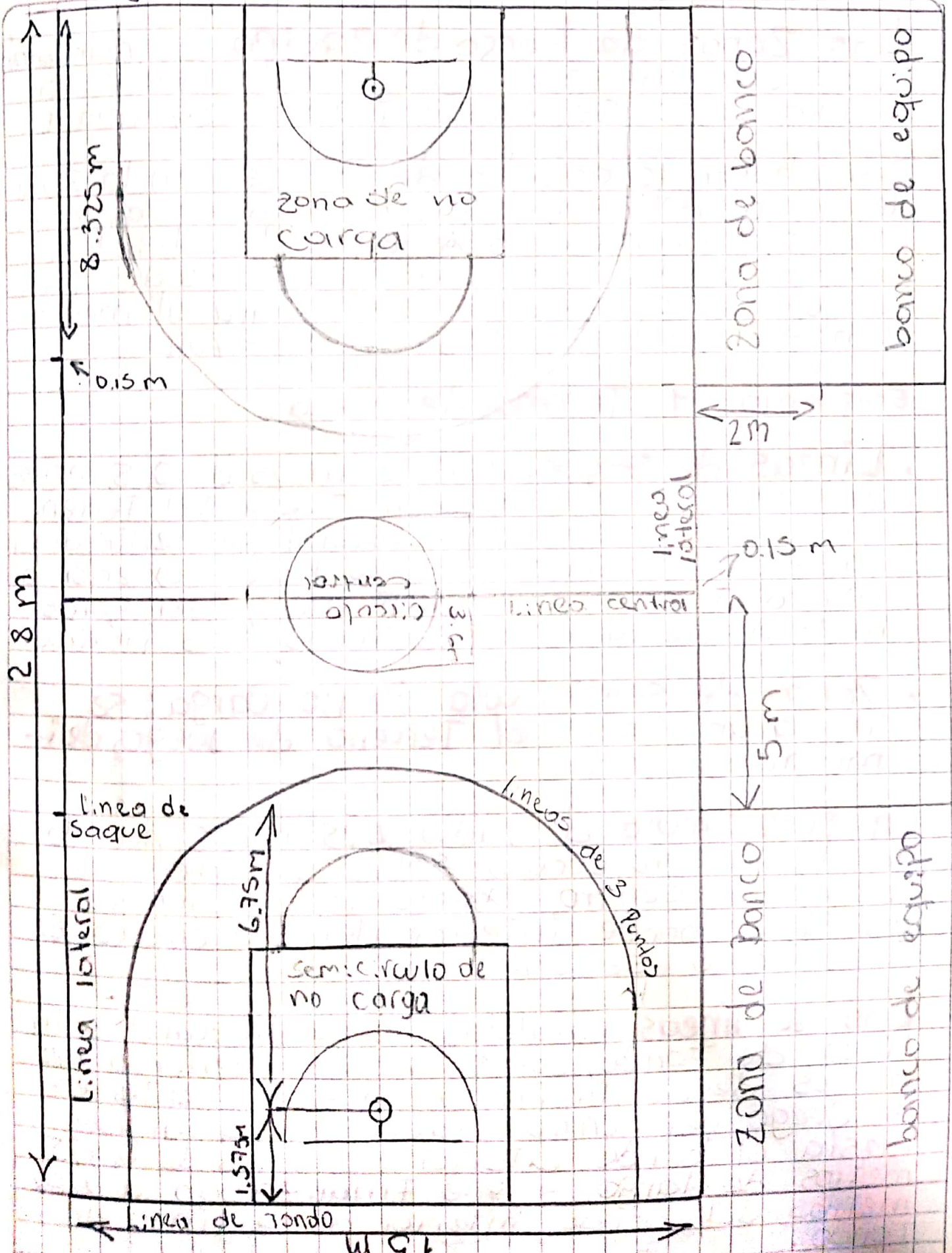


Zona de Banco de equipo

Línea de Fondo



Las Zonas de banco de equipo Se marcarán Fuera del Terreno de Juego delimitadas por 2 líneas, como se muestra en el esquema 1.

Debe haber 16 asientos disponibles en la zona de banco del equipo, que consiste en los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

Esquema 1 Terreno de Juego

- **Líneas de Saque:** Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán Fuera del Terreno de Juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de Fondo más próxima.

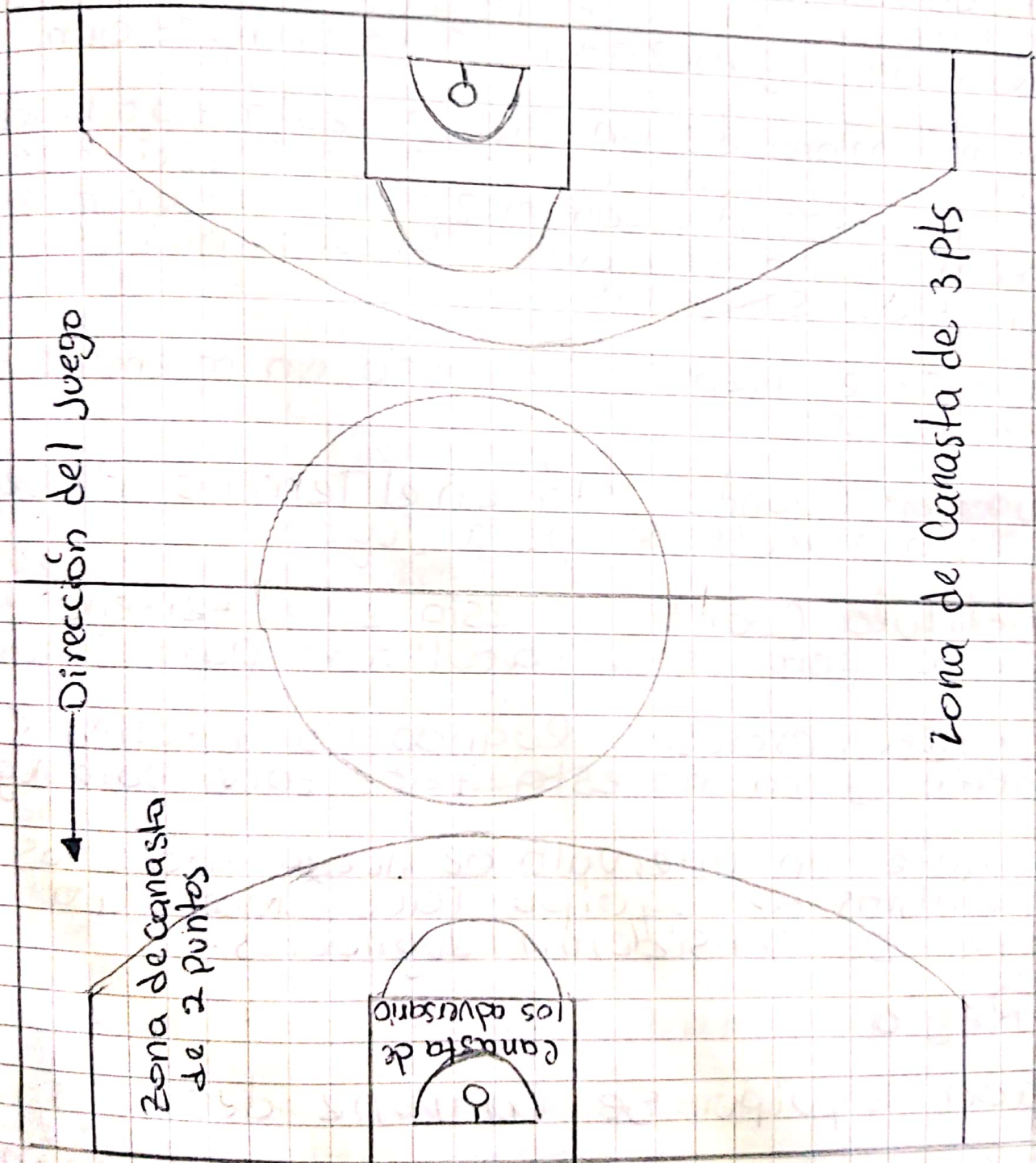
- **Zonas de Semicírculo de no-Carga:** Se trazarán sobre el Terreno de Juego, delimitadas por:

un Semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el Terreno de Juego del centro exacto de la Canasta hasta el borde interior del Semicírculo. El Semicírculo se une con:

Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de Fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el Terreno de Juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizaban a 1,20 metros del borde interior de la línea de Fondo.

Las Zonas de Semicírculo de no-Carga se

Completan con las líneas imaginarias que unen el Final de las líneas paralelas directamente debajo del borde interior de los directores.
 Las líneas del Semicírculo de no-carga forman parte de las Zonas de Semicírculo de no-carga.



Regla Tres - Los Equipos

Art. 4 Equipos - Definiciones

un miembro de equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.

un miembro de un equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.

Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:

Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.

Sustituto cuando no está en el terreno de juego pero está facultado para jugar.

Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.

Durante un intervalo de juego, todos los miembros de equipo facultados para jugar se consideran jugadores.

Regla

Cada equipo se compone de:

- un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- un entrenador y si el equipo quiere, un

entrenador Ayudante.

- Un máximo de 7 acompañantes que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, Fisioterapeuta, estadísticos, interprete, etc.

- Durante el tiempo de Juego habrá 5 jugadores de cada equipo en el Terreno de Juego y pueden ser sustituidos.

Un sustituto se convierte en un jugador y un jugador se convierte en un sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al Terreno de Juego.

- Un sustituto solicita sustitución al anotar durante un tiempo muerto o un intervalo de Juego.

Uniformes: Consta de

- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y Trasera. Todos los jugadores deben llevar la camiseta dentro del Pantalón. Se permite los uniformes de una sola pieza.

- Pantalones cortos del mismo color dominantes en la parte delantera y Trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla. Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo.

Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color sólido que contraste con el color de la camiseta.